



ACADÉMIE
DE CLERMONT-FERRAND

Liberté
Égalité
Fraternité



LE RÉSEAU DE CRÉATION
ET D'ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIQUES

DOSSIER DE PRESSE

SOMMAIRE

1. Présentation de l'événement
2. L'équipe projet & le succès de la première édition
3. Au programme cette année
4. Réseau-canopé
5. Annexes



I. Présentation de l'événement

Camp@Num, le numérique éducatif pour tous

Le cœur du projet

Camp@Num est un événement pédagogique, organisé par Réseau Canopé et le rectorat de Clermont-Ferrand avec le soutien des DSDEN des trois départements du Cantal, de la Haute-Loire et du Puy-De-Dôme, les **17, 18 et 19 mai** pour valoriser et développer le numérique éducatif dans les **territoires ruraux** de l'Auvergne.

Toute la communauté éducative, des enseignants aux élèves en passant par les élus, est invitée à participer à 3 jours autour du **développement du numérique à l'École**. Pendant ces journées, les différents publics, enseignants, élèves, classes accompagnées, Élus, chacun, à des moments dédiés, vont trouver des ateliers et formations pour faire grandir leurs compétences.

Alternant chaque année sa destination entre les bassins de Brioude, d'Issoire et de Saint-Flour, Camp@Num prendra forme cette année **en distanciel** en raison du contexte sanitaire.

Au programme

Le **lundi 17 mai, de 13h45 à 16h15**, une demi-journée est dédiée à un défi « programmation » organisé pour plusieurs classes, du primaire au collège. Les élèves et enseignants de ces classes ont été préalablement formés aux compétences de programmation durant toute l'année sco-

laire. Les différentes classes, reliées entre elles par visio-conférence, vont pouvoir mettre en pratique leurs apprentissages dans une ambiance ludique et connectée lors de cette journée défi.

Karim Benmiloud, recteur de l'académie de Clermont-Ferrand, sera présent au collège de Brassac pour participer aux défis et encourager les jeunes participants avant de présider la remise des prix.

Le **mardi 18 mai**, des classes vont pratiquer le numérique éducatif lors d'ateliers, proposés et accompagnés par les ERUN (Enseignant Référent des Usages Numériques) et les médiateurs de Réseau Canopé. Les 10 ateliers organisés seront réalisés directement dans les classes en raison des contraintes sanitaires.

Le **mercredi 19 mai** clôturera Camp@Num 2021 sur une journée de formation pour enseignants de 9h00 à 16h00. La journée de formation, inscrite au plan académique de formation, portera cette année la thématique du « numérique en classe : des exemples possibles ». La volonté des organisateurs est d'encourager les participants à renforcer l'accès au numérique éducatif, par la démonstration d'exemples concrets. En parallèle des formations, un salon virtuel des éditeurs et fournisseurs de matériel numérique aura lieu de 13h00 à 16h00 (en visio), pour permettre à chaque visiteur d'échanger et de découvrir ressources et outils du numérique (inscriptions et lien vers le salon virtuel en annexe).

Camp@Num 2021 se veut apprenant et convivial, même à distance, et surtout utile pour tous les enseignants et élus en charge des questions d'éducation.

Retrouvez tous les détails du programme dans les pages suivantes.

II. L'équipe projet et le succès de la première édition

Camp@Num est né de l'initiative des 3 Ateliers Canopé du Cantal, de la Haute-Loire et du Puy-De-Dôme, initiative soutenue très vite par les DSDEN des mêmes départements ainsi que le Rectorat de l'académie de Clermont-Ferrand.

L'événement est construit par un comité de pilotage regroupant :

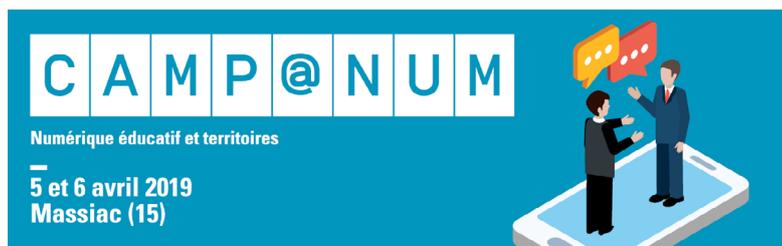
- Les inspecteurs des 3 départements en charge de la mission numérique
- Les inspecteurs des circonscriptions de Brioude, Issoire et Saint-Flour
- Le maire de la commune qui reçoit l'édition de Camp@Num
- Un inspecteur pédagogique régional
- Le délégué académique au numérique
- Les 3 directeurs des Ateliers Canopé 15, 43 et 63

Le comité de pilotage, enrichi du croisement des compétences variées de ses équipes, imagine, coordonne et définit chaque année la thématique précise de Camp@Num.

Édition 2019

La première édition a eu lieu à **Massiac, les 5 et 6 avril 2019.**

La thématique de la table ronde était : « déployer le numérique en milieu scolaire : témoignages et questionnements ».



Le 5 avril 2019, ce sont 11 ateliers pour les élèves qui ont été proposés par les DSDEN et les Ateliers Canopé et ont permis d'accueillir **236 élèves**, de 10 classes différentes, de la petite section jusqu'à la 4^e.

La seconde édition devait avoir lieu en mai 2020 sur la commune de Brassac Les Mines mais elle a été reportée au 17, 18 et 19 mai 2021 en raison de la crise sanitaire induite par la COVID 19 avant d'être finalement repensée pour le distanciel.

III. Au programme cette année

Camp@Num en détail : différents moments pour différents publics

17 mai : Camp@code pour un suivi dans les classes

L'action Camp@Code permet à 6 classes de bénéficier d'un accompagnement tout au long de l'année scolaire autour des compétences de programmation. Les équipes DSDEN (ERUN) et Réseau Canopé interviennent auprès des enseignants et des classes pour mettre en œuvre 3 piliers de la programmation inscrite au programme :

- Informatique débranchée
- La programmation de petits robots (Thymio)
- La programmation avec un logiciel Scratch

Pendant les 3 jours de **Camp@Num**, la demi-journée du 17 mai, de 13h45 à 16h15, est dédiée à un défi programmation organisé pour ces classes. Des moments en visio-conférence mettront en lien les différentes classes dans une dynamique de coopération.

Les classes engagées dans Camp@Code cette année sont :

- Une classe de CE2, CM1, CM2 de Jumeaux
- Une classe de CE2-CM2 de Vergongheon
- Deux classes de 6^e du collège Jules Ferry de Brassac les Mines

Karim Benmiloud, recteur de l'académie de Clermont-Ferrand, sera présent au collège de Brassac pour participer aux défis et encourager les jeunes participants avant de présider la remise des prix.

18 mai : une journée d'ateliers pour pratiquer le numérique éducatif en classe

Le 18 mai, différentes classes vont pratiquer le numérique éducatif lors d'ateliers, proposés et accompagnés par les ERUN (Enseignant Référent des Usages Numériques) et les médiateurs de Réseau Canopé. Pour répondre aux contraintes sanitaires, les ateliers seront directement organisés dans les classes. L'offre initiale de 16 ateliers est de ce fait réduite mais 10 ateliers seront tout de même proposés.

- Ecole maternelle de Brassac les Mines (3 classes participeront)
- IME les chardonnets de Veyre Monton (3 groupes participeront)
- Collège de Brassac les Mines (2 classes de 5^e)

Ci-dessous la liste des ateliers proposés :

Titre	Cycle cible	Descriptif
<i>L'abeille qui ne savait pas voler : initiation à la programmation</i>	Cycle 1 début cycle 2	Faites manipuler à vos élèves des petits robots adaptés à leur niveau.
<i>Mon robot prend la route</i>	Fin de cycle 2 / cycle 3	Vos élèves découvriront le robot éducatif Thymio et apprendront à programmer ses déplacements sur un parcours routier grâce au logiciel Blockly4Thymio (programmation par blocs).
<i>Mon image parle</i>	Fin de cycle 2 / Cycle 3	Encadrer, recadrer... Si je modifie le cadre d'une image, j'en modifie la lecture et le sens. A partir d'une photographie, vos élèves choisiront un cadrage et un point de vue pour faire « parler l'image ».

Je présente la météo	Cycle 3, cycle 4, lycée	Vos élèves seront dans la peau d'un présentateur de météo ! Au-delà d'annoncer du beau-temps, ils se familiariseront avec leur image face caméra, auront à gérer le décalage entre la carte et leur position et développeront leur oralité. Ils découvriront aussi les coulisses des présentateurs météo.
Programmer des robots Sphero	Cycle 3-4	Vos élèves s'initieront et programmeront des robots avec une notion de défi. A vos robots, prêts, partez !
Les bonnes pratiques du numérique avec le jeu Médiasphères	Cycle 4	Données personnelles en ligne, droit et usages du numérique et des réseaux sociaux, problématiques liées à l'hyper-connexion... Vos élèves testeront leurs connaissances, échangeront sur leurs pratiques en équipe autour d'un grand plateau de jeu de société pour tenter de remporter la partie !
Book creator	Cycle 2 ou 3	Vos élèves mettront en forme leur premier livre numérique en utilisant une tablette.
Jeux du robot idiot et autres activités débranchées ; activités de tri	Cycle 1, 2, 3	Vos élèves pratiqueront des activités d'informatique débranchée, reproductibles en classe.
Scratch junior	Cycle 2	Codage et algorithmique sur tablette. Des missions ludiques et créatives pour défier les compétences de programmation de vos élèves !
Bee-Bot et écriture	Cycle 1 début cycle 2	Découverte de l'utilisation des robots maternelle BeeBot pour explorer les fondamentaux du langage (communication, sens de l'écriture) acquis lors de l'apprentissage de l'écriture.

19 mai : journée de formation et salon des éditeurs et fournisseurs de matériel numérique

Le 3^e et dernier jour de Camp@Num est une journée de formation à destination des enseignants de 9h00 à 16h00. Cette année la thématique est « le numérique en classe : des exemples possibles ».

Avec le choix de cette thématique, les acteurs du projet ont souhaité démontrer par le concret que mobiliser le numérique éducatif est largement réalisable par et pour tous.

Retrouvez le programme et les liens d'inscription pour la journée en annexe.

En parallèle des formations, un salon des éditeurs et fournisseurs de matériels devait initialement se tenir au centre culturel de Brassac pendant toute la journée. L'occasion pour les enseignants et les élus de découvrir les ressources et approfondir leurs connaissances.

Cette année et en raison de la crise, ce salon aura lieu en virtuel de 13h00 à 16h00 avec un lien visio permettant à chaque visiteur d'échanger et découvrir les nouvelles ressources et matériels du numérique éducatif de demain.

IV. RÉSEAU CANOPÉ

Qui sommes-nous ?

Réseau Canopé, établissement public national administratif sous tutelle du ministère de l'Éducation nationale, de la jeunesse et des sports, a pour mission principale la formation et l'accompagnement des enseignants en environnement numérique.

Depuis la rentrée 2020, l'établissement s'est engagé dans un projet de transformation pour répondre aux nouvelles missions confiées par sa tutelle et devenir, ainsi, l'opérateur national de formation des enseignants au numérique et par le numérique. Deux priorités guident aujourd'hui l'opérateur :

1. Favoriser le développement professionnel des enseignants

Le droit à la formation professionnelle tout au long de la vie permet aux enseignants de construire leurs carrières en suivant des parcours de formation qui viendront nourrir leurs pratiques pédagogiques. Le ministère de l'Éducation nationale, de la jeunesse et des sports, a missionné Réseau Canopé pour accompagner les enseignants en leur proposant une offre complète de services et ressources qui prenne en compte l'évolution des pratiques. Notre offre se décline donc selon 3 dispositifs :

- En présentiel, dans leurs environnements de classe ou dans un Atelier Canopé ;
- À distance, en utilisant les outils numériques, grâce notamment à la plateforme Canotech ;
- En continu, puisque les contenus de formation sont adossés à la richesse de nos ressources pédagogiques et permettent aux enseignants d'enrichir, en permanence, leurs pratiques pédagogiques.

2. Être référent en matière de numérique éducatif

Parce que les outils seuls ne suffisent pas à faire entrer le numérique dans sa pratique pédagogique, nous travaillons sur les usages de ces derniers et leurs atouts pour la classe. Afin d'accompagner les enseignants dans leur évolution professionnelle liée au numérique éducatif, la direction recherche et développement travaille sur la transformation des pratiques et ce qu'elles engendrent sur les apprentissages. En parallèle, nous développons des ressources numériques en ligne pour accompagner les enseignants à distance en leur proposant des supports enrichis et transdisciplinaires, pour étayer leurs enseignements. Les plateformes de ressources comme Cap école inclusive, Etincel, Valeurs de la République ou celle d'accompagnement et de formation tel que Canotech rendent compte de notre expertise pédagogique dans ce domaine.

Composé de directions nationales sur le site de Chasseneuil-du-Poitou, Réseau Canopé comprend également 12 directions territoriales correspondant aux régions académiques, 5 directions académiques (en Corse et en Outre-mer) et 102 Ateliers Canopé implantés dans chaque département. Deux services dépendent également de Réseau Canopé : le CLÉMI - Centre de liaison de l'enseignement et des médias d'information basé à Paris et le Munaé - Musée National de l'Éducation installé à Rouen.



ACADÉMIE
DE CLERMONT-FERRAND

Liberté
Égalité
Fraternité



LE RÉSEAU DE CRÉATION
ET D'ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIQUES

CAMP@NUM

Numérique éducatif et territoire

19 mai 2021

Programme interactif

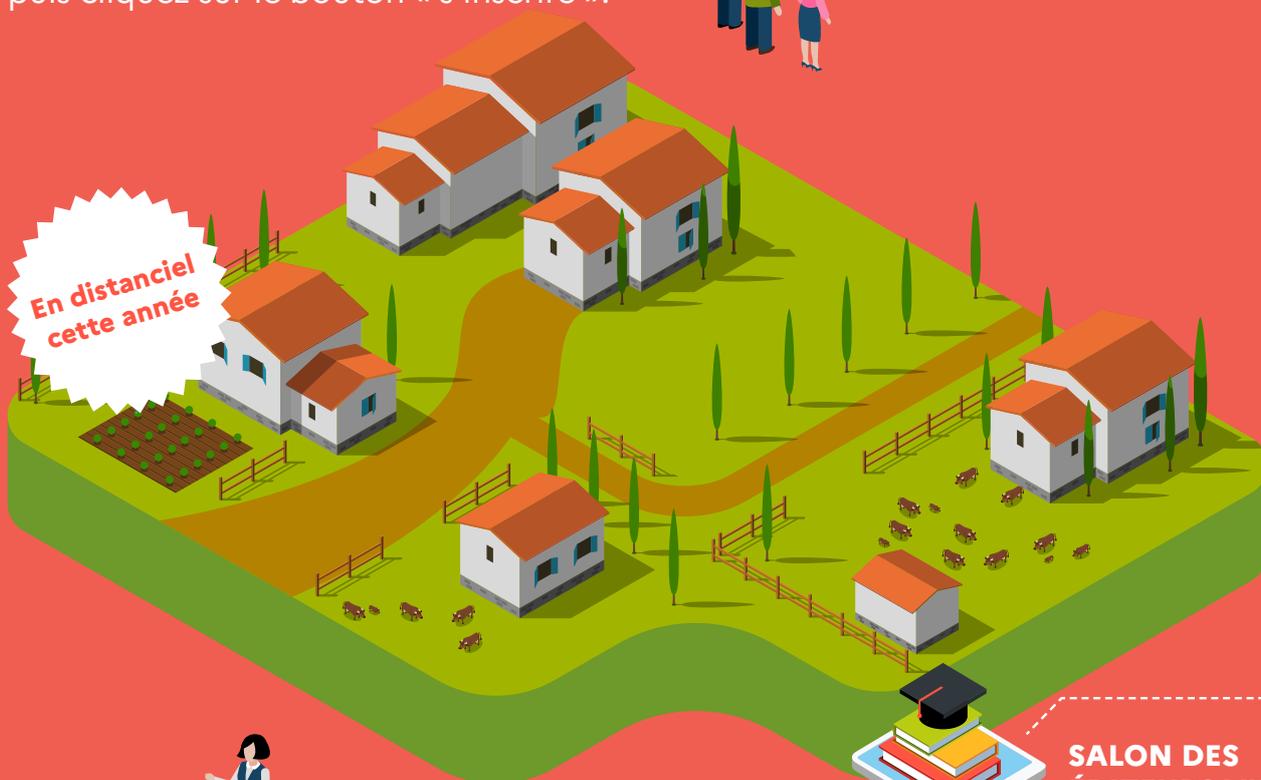
Choisissez la session à laquelle vous souhaitez vous inscrire puis cliquez sur le bouton « s'inscrire ».

CONFÉRENCE ET TÉMOIGNAGES

Le numérique : des exemples possibles en classe



**En distanciel
cette année**



SALON DES ÉDITEURS VIRTUEL

LES ATELIERS

Ces ateliers sont d'une durée d'une heure,
3 sessions : 12h00, 13h30 et 15h00.

1. Projets pédagogiques en Europe avec eTwinning
2. Inclusion et Numérique
3. Sciences du numérique : robotique - outils, ressources
4. Capsules vidéos
5. Où vont mes données personnelles
6. Open Street Map



En distanciel
cette année

Programme de la journée du 19 mai

Public : enseignants du second et du premier degré

- 9h00 – 9h15** Introduction de la journée par François MOREL, DTa Réseau Canopé région ARA
- 9h15 à 10h15** **Conférence** enregistrée de Bruno DEVAUCHELLE
Des discours à la salle de classe : changements pour et de l'enseignant avec le numérique
1. Ce qui se dit du numérique pour l'enseignement depuis cinquante années
 2. Ce que l'informatique puis le numérique a fait à l'enseignement
 3. Posture personnelle, posture professionnelle, les évolutions en cours
 4. La crise sanitaire : un accélérateur et un frein
 5. Le numérique, une clé pour la flexibilité : différenciation, adaptation, hybridation(s)
- 10h20 – 11h15** **Témoignage** de Nicolas LE LUHERNE
Ma pratique de classe inversée : descriptif, leviers, analyse et conséquences
- 11h20 – 11h35** **Témoignage** de Christophe VEZON sur un journal collaboratif numérique
- 11h35 – 11h50** **Témoignage** d'Astrid Henri et Laura GRIEU sur Camp@code et leur projet mené cette année autour de la programmation en cycle 3.
- A 12h00, 13h30 et 15h00, des ateliers d'une durée de une heure vous sont proposés. Vous aurez à choisir parmi :**
1. Projets pédagogiques en Europe avec eTwinning : s'ouvrir au monde... depuis sa classe ! Perrine BARRAS – Canopé 63
 2. Inclusion et Numérique : Christophe TOMATI, DSDEN 43
 3. Sciences du numérique : robotique - Outils, ressources – Julien SAGNE, conseiller pédagogique départemental au numérique DSDEN 63
 4. Capsules vidéos : Christophe DESOMER, Canopé 15
 5. Où vont mes données personnelles : Anne-Cécile CHATELIER-MONDAZ, Canopé 63
 6. Utilisation d'Open Street Map du cycle 2 au lycée : bien plus que de la cartographie ! Julien BONHOMME, Atelier Canopé 51

De 13h00 à 16h00, des éditeurs de ressources et fournisseurs de matériel se tiendront à votre disposition en distanciel pour vous faire découvrir des ressources et matériels. N'hésitez pas à venir les rencontrer en distance.

Les intervenants

Bruno DEVAUCHELLE
Chercheur associé au laboratoire Techné de l'Université de Poitiers, formateur, consultant, chroniqueur au Café Pédagogique.

Nicolas LE LUHERNE
Enseignant d'histoire et de lettres. Il est actuellement directeur des Ateliers Canopé 28 et 45 et sera demain inspecteur

Christophe VEZON
Professeur des écoles de la circonscription d'Issoire, et a entre autres été ERUN sur l'année scolaire précédente.

Astrid HENRI
Professeure des écoles en poste à Vergongheon.

Laura GRIEU
FSE